

1·ENGLISH SECTION  
2·SECTION FRANÇAIS  
3·DEUTSCHE GRUPPE  
4·SEZIONE ITALIANO  
5·SECCION ESPAÑOL

23

VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGO VIDEO

# WARLORDS™



SPECIAL FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for young children.

# INTRODUCTION



Once long ago in a distant land lived a king named Frederick. He took very good care of his subjects and pretty much let the kingdom run itself. One day King Frederick and his wife, Queen Christina, decided to start a family. To their surprise, Queen Christina soon gave birth to quadruplets. Four healthy sons, all at once. The King and Queen were overwhelmed.

The years passed quickly and Frederick's sons (Dominick, Marcus,

Felipe and Restivo) grew to be strong young men. But they were nothing like their passive and peaceful father. They were just the opposite. The four sons of King Frederick fought constantly over anything and everything. Their fighting was so fierce that even the normally unconcerned Frederick became concerned. Left to his violent and competitive sons, his peaceful kingdom could very well be destroyed after he was gone, or perhaps even sooner.

The solution King Frederick decided upon was drastic, but he knew it had to be. Dominick, Marcus, Felipe and Restivo were banished from their homeland and sent far away to a forbidden land. There they became warlords, dividing their newly acquired territory into four equal sectors, which incidentally, was the first and last thing they ever agreed upon. They then took to building their own castles, after which the battling resumed and never ended. They stopped catapulting fireballs and lightning balls at one another only long enough to rebuild their

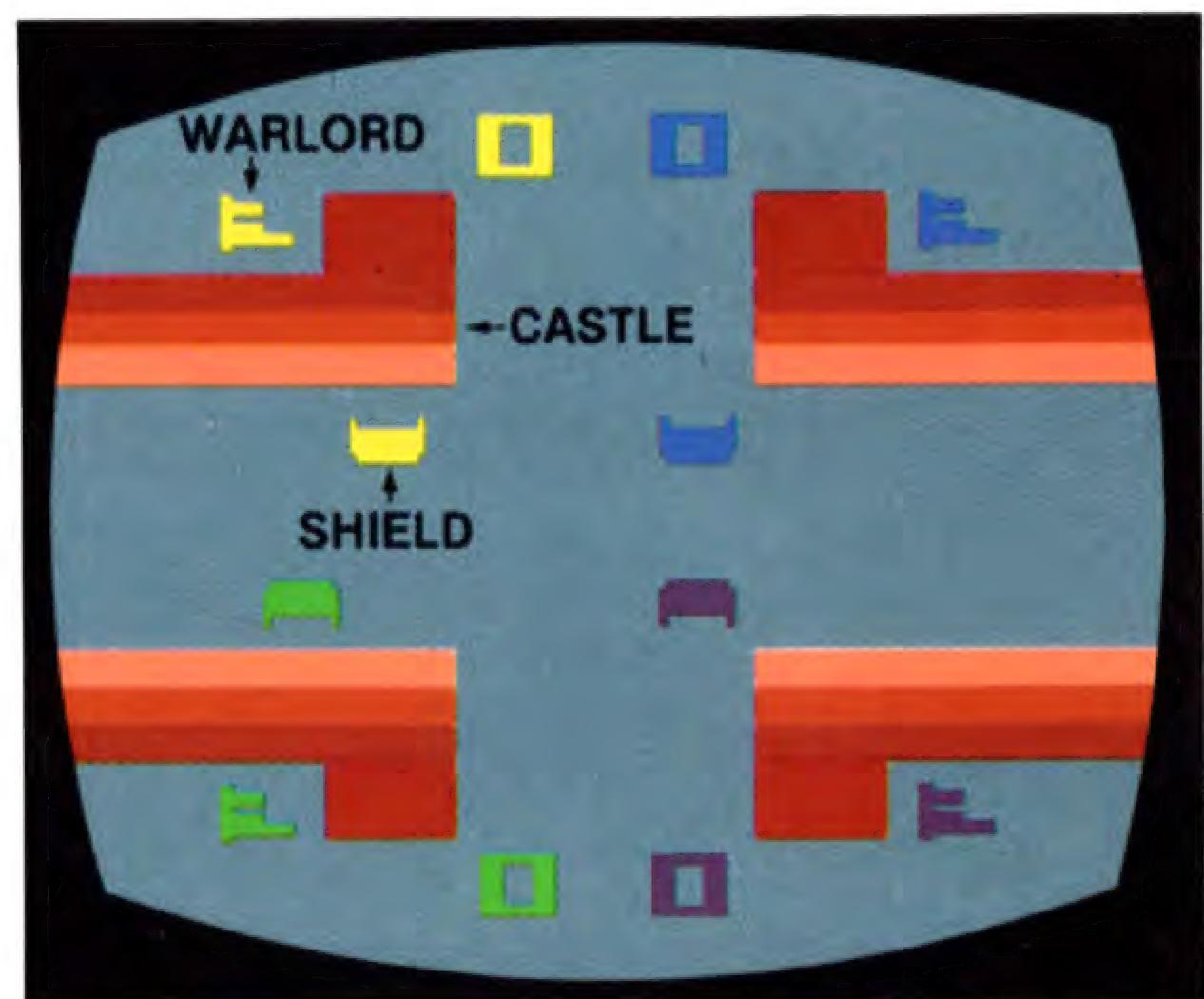
damaged and war torn castles. After repairs were made, the fighting always began again with renewed ferocity.

So King Frederick's warlords have been battling for many centuries and now it's up to you to carry on their long-standing feud. Dominick, Marcus, Felipe and Restivo have been locked inside this Game Program™. They've stored up enough fireballs and lightning balls so that they'll never run out, and neither will you. They can hardly wait to do battle. So good luck, you're in for some fierce competition.

## BATTLE OBJECTIVE

The object of the battle is to destroy the other three warlords before your warlord is destroyed. Use the Paddle Controller to protect your castle and your warlord. (Your warlord is located inside the castle, as shown in **Figure 1**.) Turn the knob on the controller to move your shield around your castle and block the ball\*. See **Section 4—USING THE CONTROLLERS** for more details on controller use.

When you miss the ball, it knocks out the bricks of your castle. As your castle breaks down, it becomes possible for the ball to hit your warlord, at which time you're out of the battle. Each battle ends when only one warlord remains on the playfield. **THE FIRST PERSON OR COMPUTER PLAYER TO WIN FIVE BATTLES WINS THE WAR.**



*Figure 1*

Note that a shield controlled by the computer will move slower than a shield controlled by a human player. To compensate for this fact, the computer player and shield have the power to throw the ball in unexpected directions.

Also, when a warlord has been killed, his ghost will haunt the battlefield. If the ball comes near, the ghost may actually hit the ball in a new direction. If you look closely, you may even catch a glimpse of the ghost and his shield.

\*Of the 23 games in WARLORDS™, each game has fast (lightning), or slow (fireball) speed. See Section 5—GAME VARIATIONS and the GAME SELECT MATRIX for a description and breakdown of all the games.

## CONSOLE CONTROLS

### GAME SELECT SWITCH

Use the game select switch to select the game number you wish to play. The game number changes at the top, left side of the screen as you press down the switch. The number to the right is the number of players for each game, which also changes as the game number changes. (See Figure 2.)

### GAME RESET SWITCH

When you have selected the game number you wish to play, press down the game reset switch to start the game.

### DIFFICULTY SWITCHES

Not used.

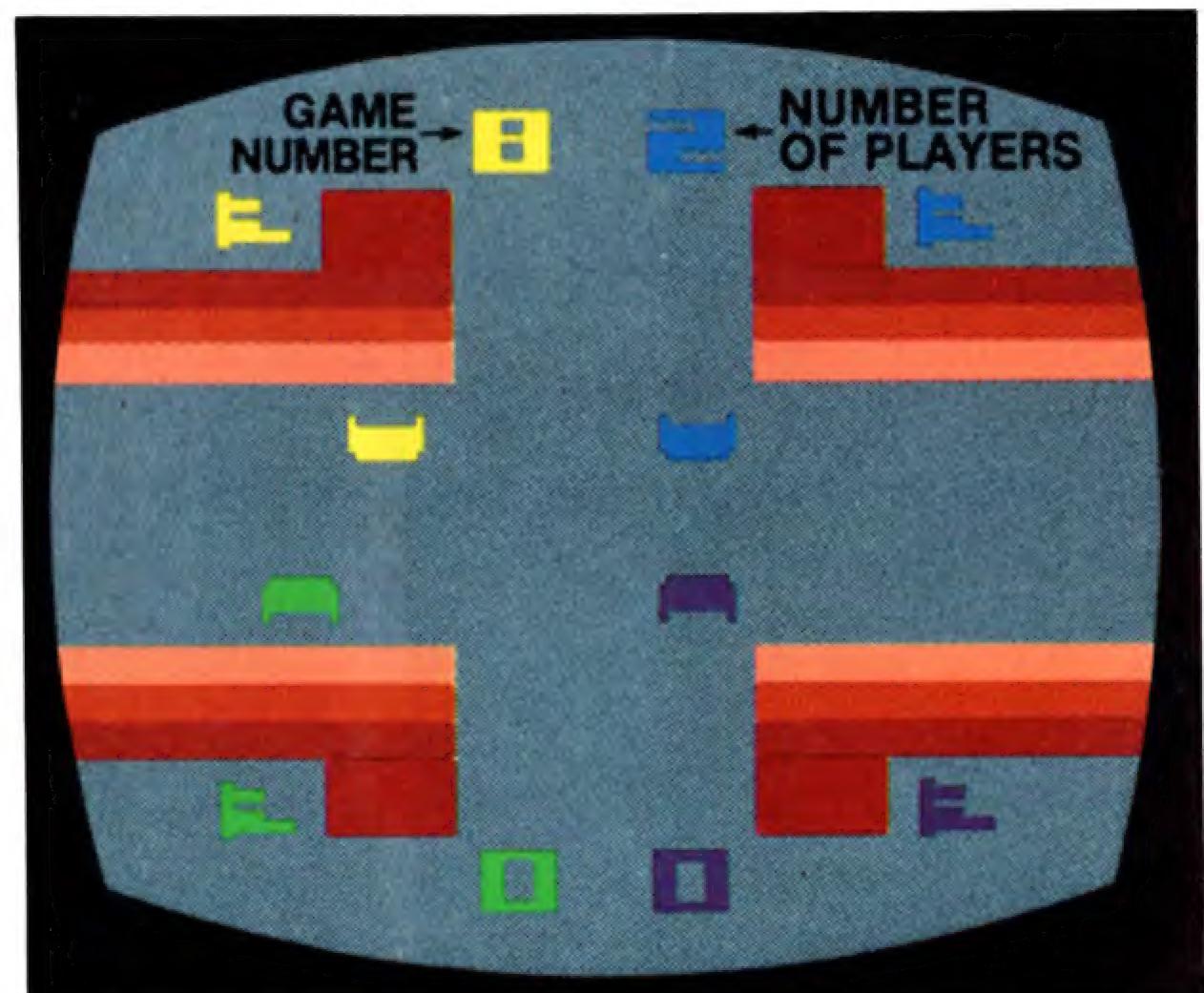


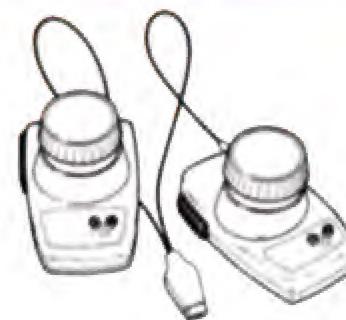
Figure 2

### TV TYPE SWITCH

Set this switch to color if you have a color television set. Set it to b-w to play the game in black-and-white.

**NOTE:** Always turn the console power switch off when inserting or removing a Game Program™. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI® Video Computer System™.

# USING THE CONTROLLERS



Use your Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the controller cables are firmly plugged into the LEFT CONTROLLER jack at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one or two-player games, use the LEFT CONTROLLER jack. Three or four-player games require an additional set of controllers plugged into the RIGHT CONTROLLER jack.

**NOTE:** If unsure about which shield your controller operates, turn the knob on your Paddle Controller to see which shield moves on the screen.

Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen. See *Section 3 of your Video Computer System Owner's Manual for further details.*

Turn the knob on the controller to move your shield and block the ball. To use the CATCH feature, press and hold the red controller button before the ball makes contact with your shield. Release the button to send the ball back toward your opponents at HIGH SPEED.

Check the **GAME SELECT MATRIX** to see which games feature CATCH.

## GAME VARIATIONS

### WARLORDS HAS THREE MAIN VARIATIONS:

- A. Number of players – one, two, three, four, or Doubles. The **GAME SELECT MATRIX** will show you the number of players for each game. In Doubles (D) games, two players control two shields each. The computer operates any unused shields.
- B. Ball speed – fireball/lightning ball. Depending on the game number you play, the ball speed will either be slow (fireball), or fast (lightning ball). As noted before, when using the CATCH feature, the ball comes off your shield at high speed. Also, when hitting bricks, the darker the wall, the faster the ball will return.

### C. Shields – ricochet/CATCH.

Your shields function either with ricochet or CATCH. Ricochet simply means that the ball rebounds off your shield whenever contact is made. The CATCH feature means that the ball sticks to your shield when you hold down the red controller button before contact is made. The ball comes off the shield at high speed when you release the button. Use the CATCH feature to aim the ball at your opponents, or to change the pace of the battle.

### CHILDREN'S VERSIONS

**GAMES 21, 22 and 23** are special versions for young children. The game play is slowed down con-

siderably. All three games feature ricochet (rather than CATCH), and all three have fireballs (slow balls).

The only difference in the three games is the number of players (4, 3, or 2). Check the **GAME SELECT MATRIX**.

## HELPFUL HINTS

---

When you first start playing WARLORDS, choose games with slow ball speed (fireball). This will help you get the feel of the game faster. Also, there are certain positions in which the ball always comes off your shield at the same angle, or in the same direction. Learn these positions and use them to your advantage against your opponents.

Don't be too predictable. If you attempt to shoot from the same angle or from the same position too often, your opponents will know what to expect and will nearly always be able to block your shots. Vary your attacks to keep the others off guard.

Study your opponents' weaknesses. You can learn a lot by studying the habits of the enemy. You may find for example, that one of your opponents moves very well in one direction when attempting to block shots, but has trouble moving in the opposite direction. Obviously then, you want to concentrate on the direction he or she has trouble moving to.

**Team Competition:** You will find that four-player games are terrific because the action is fierce and extremely competitive. You may even want to create teams and battle for the best cumulative score.

# GAME SELECT MATRIX

Game Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Number of Players	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4
Shields	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R
Ball Speed	F	F	F	F	F	S	S	S	S	S	F

CHILDREN'S VERSIONS

Game Number	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Number of Players	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2
Shields	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
Ball Speed	F	F	F	F	F	S	S	S	S	S	S	S

**Numbers of Players:**  
4, 3, 2, 1 or Doubles (D)

**Ball Speed:**  
F = fast (lightning ball)  
S = slow (fireball)

**Shields:**  
C = CATCH  
R = ricochet (no CATCH)

23

JEUX VIDEO

---

# WARLORDS™

---

CARACTERISTIQUE  SPECIALE

Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ ATARI®.

# INTRODUCTION



Il était une fois, dans une contrée lointaine, un roi nommé Frederick qui veillait au bien-être de ses sujets, tout en intervenant peu dans les affaires du royaume. Le roi Frederick et la reine Christina, son épouse, désiraient ardemment des enfants, et la reine mit bientôt au monde quatre enfants à la fois, quatre garçons magnifiques dont la naissance surprenante les combla de bonheur.

Les années passèrent rapidement et les fils du roi Frederick, Dominick,

Marcus, Felipe et Restivo, devinrent de grands et solides gaillards. Cependant, contrairement au Roi leur père qui était pacifique et débonnaire, les quatre frères se battaient continuellement et à tout propos. Leurs luttes étaient si féroces que le roi Frederick lui-même, d'habitude si insouciant, finit par s'en inquiéter. Entre les mains de ses fils, en concurrence violente et perpétuelle, qu'adviendrait-il, à sa mort, ou même avant, de son doux et paisible royaume?

La solution qui s'imposait était sans doute radicale, mais le roi n'avait pas le choix: Dominick, Marcus, Felipe et Restivo furent bannis du royaume paternel et exilés sur une terre interdite. Luttant et guerroyant, ils s'emparèrent d'un vaste territoire qu'ils convinrent de diviser en quatre régions égales: c'était la première et la dernière fois qu'ils s'entendaient sur quelque chose... Chacun entreprit alors de bâtir son propre château, après quoi, les luttes reprirent pour ne plus jamais cesser. Ils ne s'arrêtaient de se catapulter des boulets de feu et des balles-éclair que pour reconstruire leurs châteaux ravagés ou détruits par la guerre continue.

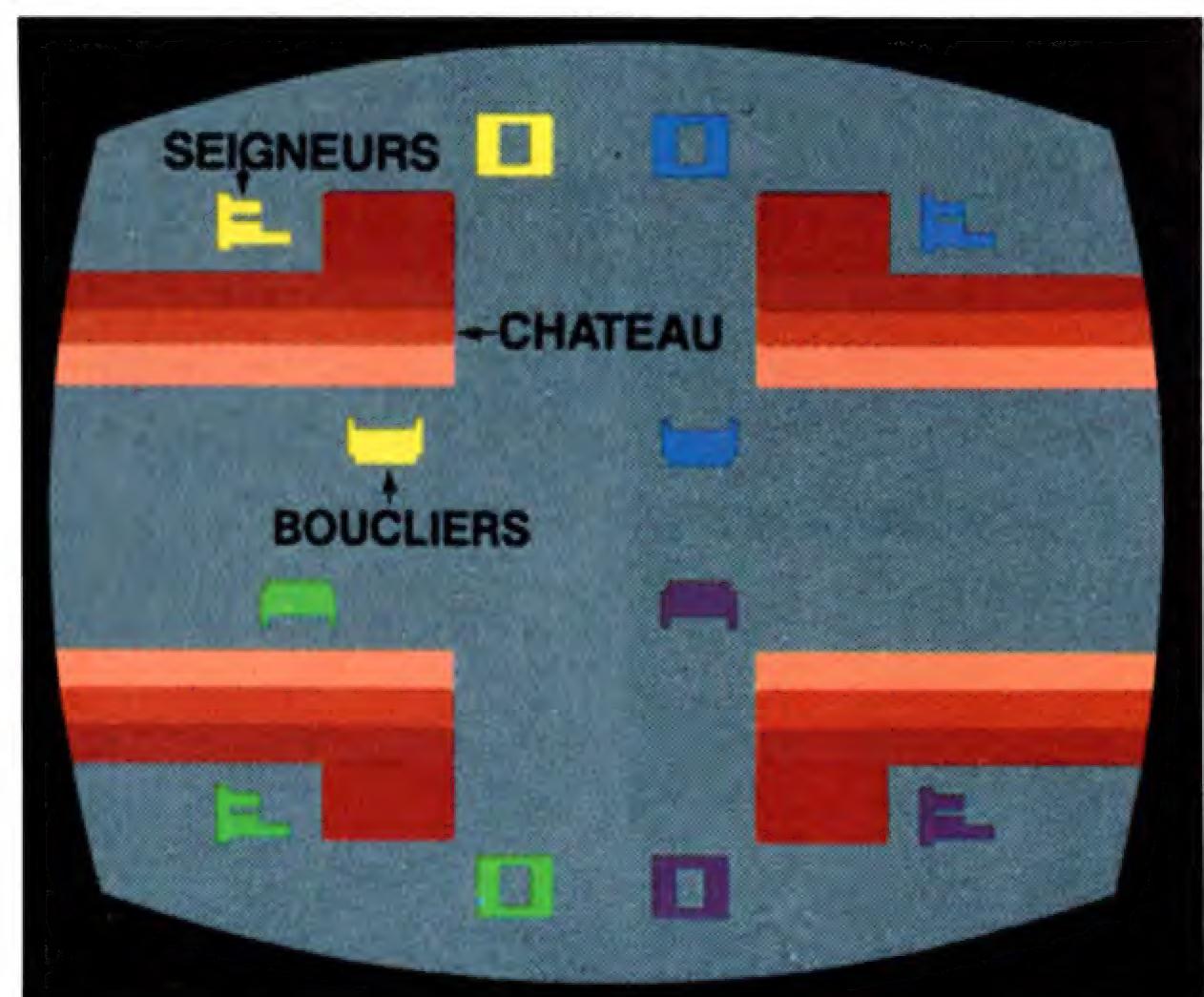
Dès que les réparations étaient achevées, les combats reprenaient de plus belle.

Les frères ennemis se battent ainsi depuis la nuit des temps, et c'est à vous à présent de poursuivre leur combat séculaire. Les seigneurs ("warlords") Dominick, Marcus, Felipe et Restivo ont été enfermés dans ce Game Program™; ils ont accumulé de telles réserves de boulets de feu et de balles-éclair qu'ils ne pourront jamais les épuiser, ni vous non plus. Ils sont terriblement impatients de commencer à se battre. Alors, bonne chance, le combat qui s'annonce sera sans pitié...

## REGLES DU JEU

Le but du jeu consiste à détruire les trois autres seigneurs avant que le vôtre ne soit anéanti. Utilisez la commande marquée de raquettes afin de protéger votre château et votre suzerain (qui se trouve à l'intérieur du château comme indiqué sur la **Figure 1**). Tournez le bouton de commande pour déplacer votre bouclier autour de votre château et pour parer les balles\*. Vous trouverez au **Chapitre 4—EMPLOI DES COMMANDES**—des instructions plus détaillées à ce sujet.

Si vous n'interceptez pas la balle, elle fera tomber quelques briques de vos murailles. A mesure que votre château est ainsi démantelé, il devient de plus en plus facile pour la balle d'atteindre votre seigneur, ce



*Figure 1*

qui vous mettra hors de combat. La bataille se termine quand il ne reste plus qu'un seul seigneur sur le terrain de combat. **LE PREMIER, JOUEUR OU ORDINATEUR, A GAGNER CINQ BATAILLES REMPORTE LA VICTOIRE.**

**NOTA:** Le bouclier commandé par l'ordinateur se déplace plus lentement que celui qui est manœuvré par le joueur. A titre de compensation, le joueur de l'ordinateur et son bouclier peuvent lancer la balle dans des directions inattendues.

En outre, quand un seigneur est tué, son fantôme revient hanter le champ de bataille. Si la balle s'en approche, le fantôme peut la relancer dans une

autre direction. En regardant de près, vous pourrez peut-être même apercevoir le fantôme et son bouclier.

\* Dans chacune des 23 variantes de **WARLORDS**, la vitesse de la balle peut être rapide (balle-éclair) ou lente (boulet de feu). On trouvera au Chapitre 5—**VARIANTES DU JEU**—et dans le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU** la description et les diverses caractéristiques de chacune des variantes.

## COMMANDES DE LA CONSOLE

### GAME SELECT (SELECTEUR DE JEU)

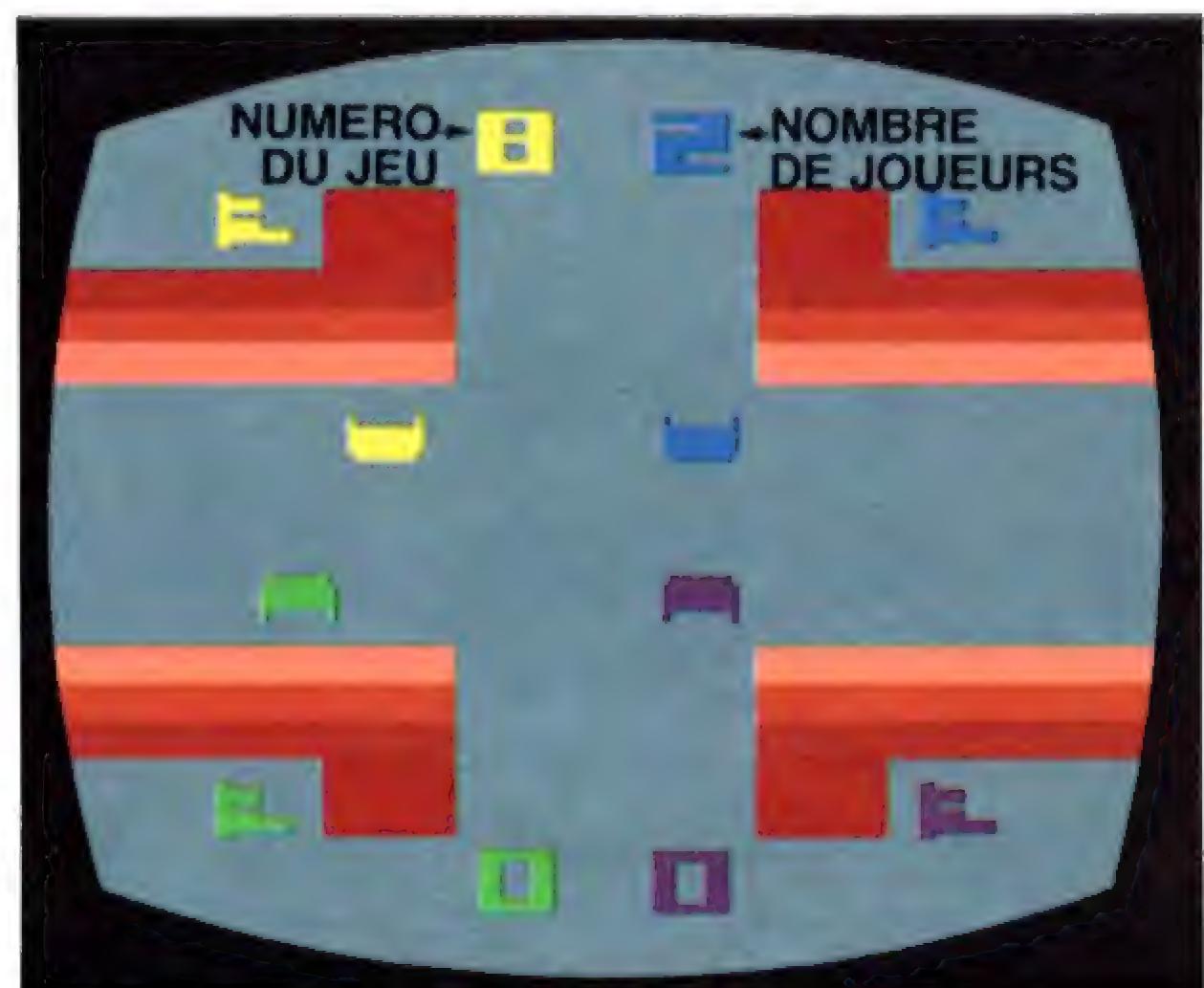
Le sélecteur de jeu (**GAME SELECT**) vous permet de choisir la version que vous désirez jouer. Le numéro du jeu, affiché du côté gauche, en haut de l'écran, change à chaque pression sur la touche. Le nombre de joueurs, affiché à droite, change aussi en même temps (voir **Figure 2**).

### GAME RESET (REMISE A ZERO)

Lorsque vous aurez sélectionné le jeu de votre choix, appuyez sur la touche de remise à zéro (**GAME RESET**) pour commencer la partie.

### DIFFICULTY (SELECTEURS DE DIFFICULTE)

Non utilisés.

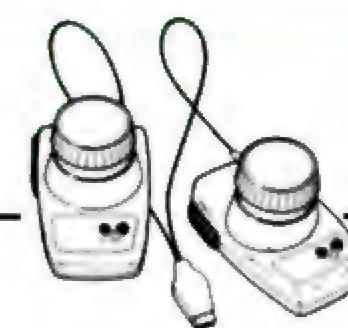


*Figure 2*

### TV TYPE (COMMUTATEUR DE TELEVISION)

Mettez ce commutateur en position **COLOR** si vous disposez d'un téléviseur en couleurs, et en position **B-W** pour jouer en noir et blanc.

# EMPLOI DES COMMANDES



Servez-vous, pour cette cassette Game Program™ d'ATARI®, des commandes marquées de raquettes. Vérifiez que les conducteurs des câbles de commande sont fermement enfichés dans la prise **LEFT CONTROLLER** (Commande gauche) au dos de votre jeu Video Computer System™ d'ATARI. Pour jouer seul ou à deux, utilisez la prise **LEFT CONTROLLER**. Pour jouer à trois ou à quatre, utilisez un jeu de commandes supplémentaires, reliées à la prise **RIGHT CONTROLLER** (Commande de droite).

**NOTA:** Si vous ne savez pas lequel des boucliers est gouverné par votre commande, tournez votre bouton pour voir sur l'écran quel est celui qui se déplace.

Placez la commande de manière à ce que le bouton rouge, en haut à gauche, soit orienté vers l'écran de télévision. Vous trouverez des renseignements plus détaillés au Chapitre 3 de la notice d'emploi de votre Video Computer System.

Tournez le bouton de commande pour déplacer le bouclier et arrêter la balle. Pour vous servir de la manœuvre **CATCH** (prise), appuyer sur le bouton de commande rouge et maintenez-le enfoncé avant que la balle ne touche votre bouclier. Relâchez le bouton pour renvoyer à **GRANDE VITESSE** la balle vers l'adversaire.

Le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU** vous indiquera les variantes incorporant le mode **CATCH**.

## VARIANTES DU JEU

Le jeu WARLORDS comprend trois variables:

- Le nombre de joueurs: un, deux, trois, quatre ou Doubles.  
Le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU** vous indiquera le nombre de joueurs correspondant à chaque variante. Dans les Doubles (D), deux joueurs commandent chacun deux boucliers. L'ordinateur gouverne les boucliers restants.
- La vitesse de la balle—boulet de feu ou balle-éclair.

Selon le numéro de la variante sélectionnée, la vitesse de la balle sera lente (boulet de feu) ou rapide (balle-éclair). Comme indiqué plus haut, en mode **CATCH**, la balle rebondit à grande vitesse à partir du bouclier. De plus, lorsqu'une balle touche des briques, elle rebondit d'autant plus vite que le mur est plus sombre.

- Le bouclier—ricochet/**CATCH**  
Les boucliers réagissent en mode Ricochet ou **CATCH**. En

mode Ricochet, la balle rebondit dès qu'elle touche le bouclier. En mode **CATCH**, elle s'attache au bouclier si l'on a maintenu le bouton rouge enfoncé avant qu'il n'y ait eu contact, et rebondit à grande vitesse dès qu'on relâche le bouton. Utilisez le mode **CATCH** pour viser l'ennemi ou pour varier le rythme de la bataille.

## VERSIONS POUR ENFANTS

Les versions 21, 22 et 23, dont l'action est considérablement plus lente, sont tout particulièrement destinées aux jeunes enfants. Ces trois variantes se jouent en mode ricochet (plutôt que **CATCH**), et avec des boulets de feu (balles lentes). Les trois jeux ne diffèrent que par le nombre de joueurs (4, 3 ou 2). Voir le TABLEAU DE SELECTION DE JEU.

# CONSEILS JUDICIEUX

Pour vos premières parties de **WARRORDS**, choisissez des jeux à balles lentes (boulets de feu). Cela vous aidera à vous familiariser plus rapidement avec le jeu. De plus, dans certaines positions, la balle rebondit toujours selon le même angle ou dans la même direction quand elle touche le bouclier. Apprenez à reconnaître ces positions et utilisez-les à votre avantage contre vos adversaires.

Ne jouez pas de manière trop prévisible. Si vous tentez de tirer trop souvent à partir de la même position ou selon le même angle, vos adversaires pourront prévoir vos mouvements et presque toujours intercep-ter vos coups. Variez vos attaques pour prendre l'ennemi par surprise.

Etudiez les faiblesses de vos adver-saires. Vous en apprendrez long rien qu'en observant leurs habitudes. Vous pourriez par exemple décou-vrir que l'un de vos adversaires n'é-prouve aucune difficulté à se dépla-cer dans un certain sens pour tenter de parer les coups, mais qu'il lui est moins facile de se déplacer dans le sens inverse. Il va de soi que vous voudrez alors concentrer vos efforts sur la direction qui lui pose le plus de difficultés.

Jeu par équipes: vous ne tarderez pas à trouver que les jeux à quatre sont formidables, car la lutte est féroce et acharnée. Vous pourriez même former des équipes qui tâcheront d'obtenir le score total le meilleur.

# MATRICE DE SÉLECTION DE JEU

VER-  
SIONS  
POUR  
ENFANTS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
NUMERO DE JEU																							
NOMBRE DE JOUEURS	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2
BOUCLIERS	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
VITESSE DE LA BALLE	Rp	L	L	L	L																		
Nombre de joueurs : 4, 3, 2, 1 ou Doubles (D)																							
Boucliers : C = CATCH (prise)																							
Vitesse de la balle : Rp = Rapide (balle-éclair)																							
L = Lente (boulet de feu)																							

Nombre de joueurs : 4, 3, 2, 1 ou Doubles (D)  
Boucliers : C = CATCH (prise)

R = RICOCHET (sans prise)  
Rp = Rapide (balle-éclair)  
L = Lente (boulet de feu)

23

TELE-SPIELE

---

# WARLORDS™

---

EXTRA  AUSSTATTUNG

Dieses Game Program™ enthält weitere Versionen für Kinder.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines Game Program™ den Konsolenstromschalter (POWER) stets AUS (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ verlängert.

# EINFÜHRUNG



Vor langer Zeit, in einem fernen Land, lebte einmal ein König mit Namen Frederick. Er war gut zu seinen Untertanen und überließ das Königreich mehr oder weniger seinem eigenen Lauf. Eines Tages entschlossen sich der König und seine Frau, Königin Christina, eine Familie zu gründen. Zur großen Überraschung beider schenkte Christina Vierlingen das Leben. Vier gesunde Jungen, alle auf einmal. Der König und die Königin waren überwältigt!

Schnell vergingen die Jahre und Frederick's Söhne (Dominick, Marcus, Felipe und Restivo), wuchsen zu kräftigen jungen Männern heran. Doch waren sie nicht wie ihr geruhsamer, friedliebender Vater. Ganz im Gegenteil! König Frederick's vier Söhne stritten sich unentwegt, um alles und nichts. Ihre Streitereien waren so hitzig, daß selbst der sonst unbesorgte Frederick besorgt wurde. In den Händen seiner vier gewalttätigen Söhne könnte sein friedliebendes

Königreich nach seinem Ableben, oder sogar früher, vernichtet werden.

Der Entschluß, den König Frederick nun faßte, war drastisch, doch wußte er, es mußte sein. Dominick, Marcus, Felipe und Restivo wurden des Landes verwiesen und weit fort in ein verbotenes Land geschickt. Dort wurden sie Kriegsherren ("war-lords") und teilten das neuerrstandene Gebiet in vier gleiche Teile, was, nebenbei bemerkt, die erste und letzte Handlung war, über die sie sich einig waren. Alsdann baute sich jeder sein Schloß und danach fuhren sie fort, sich zu bekämpfen, bis auf den heutigen Tag. Nur manchmal, lange genug, um ihre zerstörten Schlösser wieder herzustellen, hör-

ten sie auf, Feuer- und Blitzkugeln aufeinander zu schleudern. War der Wiederaufbau beendet, wurde der Kampf mit alter Grausamkeit fortgeführt.

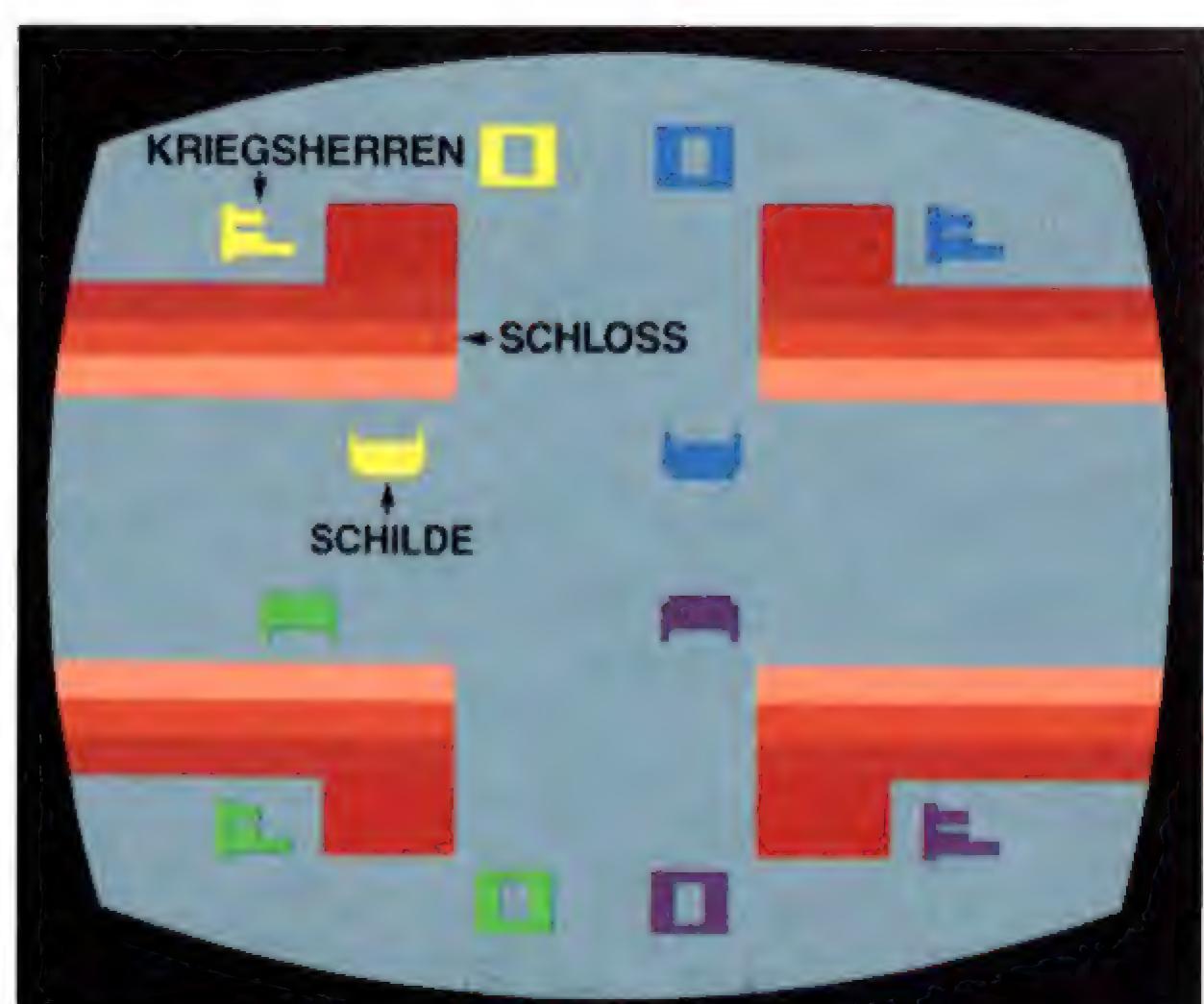
Und so haben König Frederick's Kriegsherren über viele Jahrhunderte hinweg gekämpft — und nun sind Sie an der Reihe, die langwährende Fehde fortzusetzen. Dominick, Marcus, Felipe und Restivo sind in diesem Game Program™ eingeschlossen. Ihre Reserven an Feuer- und Blitzkugeln sind unerschöpflich — Ihre übrigens auch. Die Brüder brennen darauf, die Schlacht zu beginnen. Nehmen Sie sich in Acht, Sie werden schwer zu kämpfen haben!

## KAMPFSTRATEGIE

Das Ziel während der Schlacht ist es, die drei anderen Kriegsherren zu vernichten, bevor Ihr Kriegsherr vernichtet werden kann. Zur Verteidigung Ihres Schlosses und Ihres Kriegsherrn benützen Sie die Drehknopfsteuerung. (Ihr Kriegsherr befindet sich im Schloß — siehe **Bild 1**). Drehen Sie den Knopf der Steuerung, um mit Ihrem Schild die Kugel rund ums Schloß abzuwehren.\* Details sehen Sie bitte unter **Abschnitt 4** nach — **ANWENDUNG DER STEUERUNG**.

Verfehlen Sie die Kugel, zerschlägt sie die Mauern Ihres Schlosses. Dadurch wird es möglich, Ihren Kriegsherrn zu treffen und Sie aus der Schlacht auszuscheiden. Eine Schlacht ist zu Ende, wenn nur noch

ein Kriegsherr auf dem Feld übrigbleibt. **DER SPIELER, ODER COMPUTER-SPIELER, DER ALS ERSTER FÜNF SCHLACHTEN GE-**



*Bild 1*

## WONNEN HAT, IST SIEGER.

Beachten Sie, daß sich ein computergesteuerter Schild langsamer bewegt, als ein von einem Spieler gesteuerter Schild. Um diese Ungleichheit auszugleichen, kann der Computer-Spieler und der Schild die Kugel in unvorhersehbare Richtungen werfen.

Und ferner, ist ein Kriegsherr gefallen, wird sein Geist das Schlachtfeld heimsuchen. Kommt ihm die Kugel

zu nahe, kann es tatsächlich passieren, daß er sie in eine andere Richtung schlägt. Und wenn Sie ganz genau hinsehen, können Sie den Schild des Gespenstes erkennen!

\* Jedes der 23 WARLORDS-Spiele hat eine schnelle (Blitz), und eine langsame (Feuer) Geschwindigkeit. Beschreibung und Aufteilung aller Spiele finden Sie unter **Abschnitt 5 — SPIELVARIATIONEN** und **SPIELWAHLMATRIX**.

# KONSOLENSTEUERUNG

## SPIELWAHLSCHALTER (GAME SELECT)

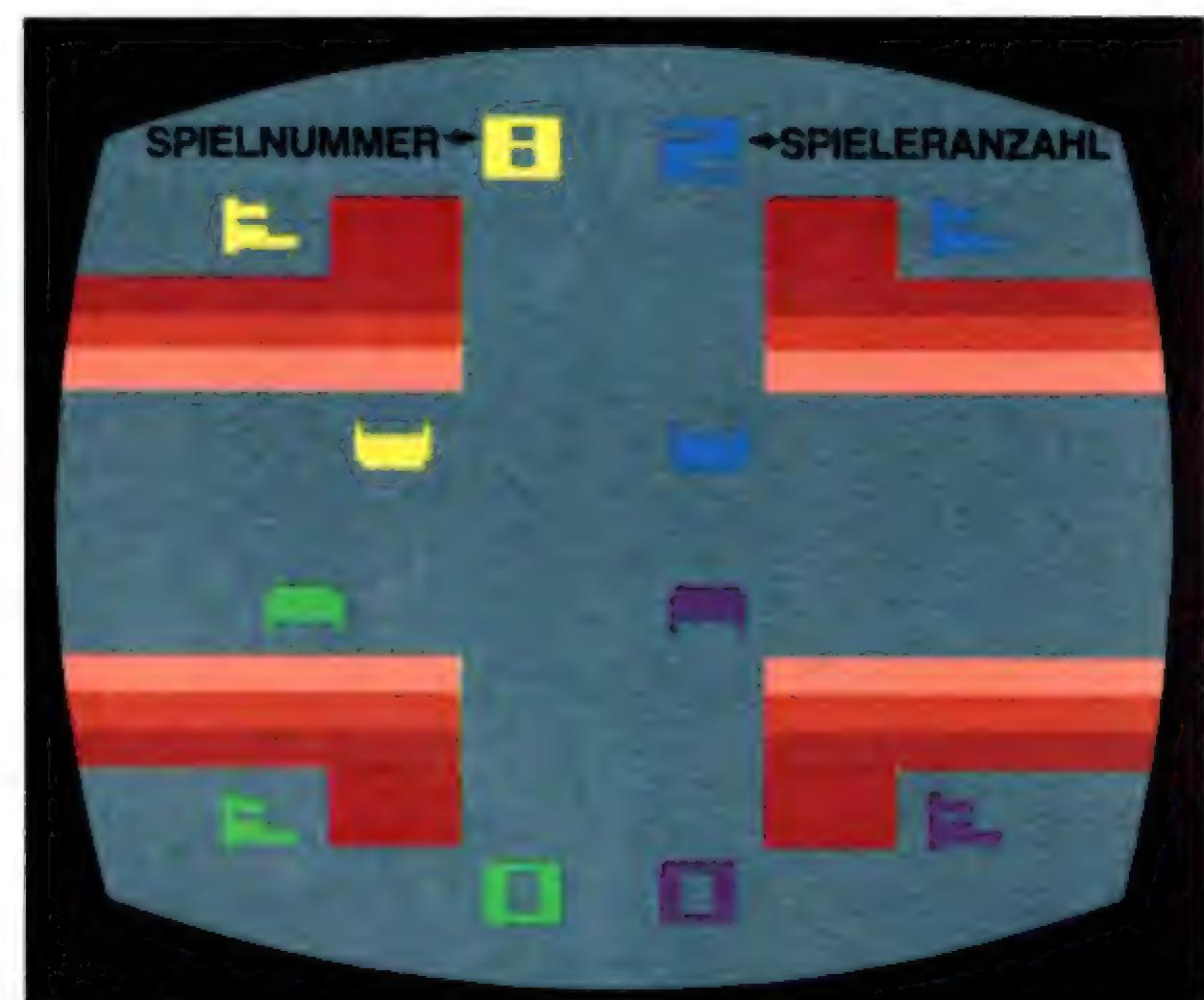
Benützen Sie den **GAME SELECT** Schalter für die gewünschte Spielnummer. Die Nummer, oben links am Bildschirm, ändert sich, wenn Sie den Schalter drücken. Die Zahl rechts ist die Spieleranzahl, die sich ändert, wenn sich die Spielnummer ändert (**Bild 2**).

## SPIELRÜCKSETZSCHALTER (GAME RESET)

Haben Sie eine Spielnummer gewählt, so drücken Sie den Rücksetschalter (**GAME RESET**), um das Spiel zu beginnen.

## SCHWIERIGKEITSSCHALTER (DIFFICULTY)

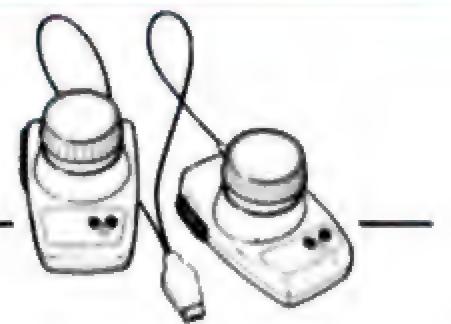
Wird nicht angewendet.



*Bild 2*

## FERNSEHTYPENSCHALTER (TV TYPE)

Haben Sie ein Farbfernsehgerät, stellen Sie diesen Schalter auf **COLOR** (Farbe); bei einem S/W-Gerät auf **B-W.**



# ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Drehknopfsteuerung (Schlägeraufdruck). Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der linken Steuerungsbuchse (**LEFT CONTROLLER**) an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Spiele für drei oder vier Spieler benötigen einen zusätzlichen Steuerungssatz, der in die rechte Steuerungsbuchse (**RIGHT CONTROLLER**) gesteckt wird.

**HINWEIS:** Sind Sie sich im Unklaren darüber, welchen Schild Ihre Steuerung regelt, drehen Sie den Knopf der Drehsteuerung und Sie ersehen, welcher Schild sich bewegt.

Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Fernsehbildschirm weist. Lesen Sie im **Abschnitt 3** Ihrer Video Computer System™ Gebrauchsanleitung wegen weiterer Details nach.

Drehen Sie den Knopf der Steuerung, um mit Ihrem Schild die Kugel abfangen zu können. Um zu fangen (**CATCH**), drücken und halten Sie den roten Knopf, bevor die Kugel auf den Schild trifft. Lassen Sie den roten Knopf los, um die Kugel mit HOHER GESCHWINDIGKEIT zu Ihrem Gegner zurückzuschleudern.

Lesen Sie unter **SPIELWAHLMATRIX** nach, welche Spiele **CATCH** einschließen.

## SPIELVARIATIONEN

**WARLORDS™** hat drei Hauptvarianten:

A. Spieleranzahl—ein, zwei, drei, vier Spieler, oder ein Doppel. Auf der **SPIELWAHLMATRIX** wird angezeigt, für wieviele Spieler jedes Spiel ist. Im Doppel (D) steuert jeder Spieler je zwei Schilder. Der Computer steuert alle nicht benützten Schilder.

B. Kugelgeschwindigkeit—Feuer/Blitz. Je nach dem gespielten Spiel ist die Kugel entweder langsam (Feuerkugel), oder schnell (Blitzkugel). Wie bereits erwähnt,

wird bei **CATCH** die Kugel mit hoher Geschwindigkeit zurückgeschleudert. Ferner, treffen Sie Mauersteine, wird die Kugel schneller, je dunkler die Mauer ist.

C. Schilder—Rikoschet/**CATCH** Ihre Schilder führen entweder Rikoschet oder **CATCH** aus. Rikoschet heißt ganz einfach, daß Ihre Kugel nach Berühren des Schildes zurückprallt. **CATCH** bedeutet, daß die Kugel am Schild haften bleibt, wenn der rote Knopf gedrückt und gehalten wird, bevor die Kugel auf den

Schild trifft. Die Kugel wird mit hoher Geschwindigkeit zurückgeschleudert, wenn Sie den roten Knopf loslassen. Mit **CATCH** kann die Kugel auf den Gegner gezielt oder das Tempo der Schlacht geändert werden.

### VERSIONEN FÜR KINDER

Die Spiele 21, 22 und 23 sind

speziell für Kinder. Das Spiel ist entscheidend langsamer. Alle drei Spiele führen Rikoschet (und nicht **CATCH**) aus und alle drei haben (langsame) Feuerkugeln. Der einzige Unterschied bei den drei Spielen besteht in der Spieleranzahl (4, 3 oder 2). Lesen Sie nach unter **SPIELWAHLMATRIX**.

## NÜTZLICHE TIPS

Spielen Sie zum ersten Mal **WARRORDS**, wählen Sie Spiele mit geringer Geschwindigkeit (Feuerkugel). Auf diese Weise machen Sie sich mit dem Spiel vertraut. So gibt es beispielsweise bestimmte Stellungen, in denen die Kugel stets im gleichen Winkel oder der gleichen Richtung von Ihrem Schild abprallt. Prägen Sie sich diese Position ein und wenden Sie sie zu Ihrem Vorteil und Ihres Gegners Nachteil an.

Bleiben Sie möglichst unberechenbar. Zielen Sie zu oft im gleichen Winkel oder aus der gleichen Richtung, kennt der Gegner Ihre Strategie und kann beinahe immer Ihre Kugeln abfangen. Ändern Sie Ihre Angriffe, um den Gegner zu überraschen!

Beobachten Sie die Schwächen und Gewohnheiten Ihrer Gegner. Sie können daraus lernen! Möglicherweise zielt einer Ihrer Feinde beim Versuch, die Kugeln abzufangen, gut in eine bestimmte Richtung, jedoch weniger gut in die entgegengesetzte Richtung. Dann ist es natürlich ratsam, die Richtung in Angriff zu nehmen, in der es für den Gegner schwierig ist, abzuwehren.

**Team-Spiele:** Sie werden feststellen, daß Spiele für vier Spieler echte Actionsspiele sind: ein wilder Kampf, hart auf hart! Sie können mehrere Teams zusammenstellen und um die Höchstpunktzahl spielen.

# SPIELWAHLMATRIX

VERSIO-  
NEN FÜR  
KINDER

SPIEL-NUMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
SPIELER-ANZAHL	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2
SCHILDE	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
KUGELGE-SCHWINDIGKEIT	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	S	S	S	S	S	L	L	L	L	L	L	L	L

Spieleranzahl : 4, 3, 2, 1, oder Doppel (D)  
Schilder : C = CATCH (FANGEN)

: R = RIJKOSCHET (ZURÜCKPRALLEN, ohne CATCH)  
Ballgeschwindigkeit : S = SCHNELL (Blitz)  
L = LANGSAM (Feuer)

23

VIDEO GIOCHI

---

# WARLORDS™

---

CARATTERISTICA  SPECIALE

Questo Game Program™ comprende ulteriori versioni per i più piccoli.

**AVVERTENZA:** Assicurarsi sempre che l'interruttore dell'alimentazione (POWER) sia "OFF" quando si inserisce o si toglie un Game Program™. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del proprio Video Computer System™ ATARI®.

# INTRODUZIONE



Tanto tempo fa, in un paese lontano, viveva un re di nome Frederick. Re Frederick si curava molto dei suoi sudditi e praticamente lasciava che il regno si governasse da sè. Un giorno il re e la sua consorte, la Regina Christina, decisero di avere degli eredi. Con loro grande sorpresa, la Regina dette alla luce quattro gemelli: quattro maschi pieni di salute, tutti in una volta! Il Re e la Regina non stavano in sè dalla gioia.

Gli anni trascorsero velocemente e i figli di Frederick (Dominick, Marcus, Felipe e Restivo) divennero quattro gagliardi giovani. Ma quale differenza dal loro mite e pacifico genitore! Il quartetto era esattamente l'opposto: litigavano continuamente per qualsiasi cosa, anche la più banale. Le loro baruffe erano talmente violente che perfino Re Frederick, che normalmente non si preoccupava di niente, cominciò a

mettersi in apprensione. Nelle mani di questi figli così violenti e animati da tanta rivalità, il suo regno di pace correva un forte rischio di andare distrutto dopo il suo trapasso, e forse anche prima.

A Re Frederick non restava che una decisione, per quanto drastica fosse: Dominick, Marcus, Felipe e Restivo vennere banditi dal regno ed esiliati in un paese lontano e inaccessibile. I quattro si divisero il nuovo territorio in parti uguali (la prima e l'ultima cosa su cui si trovarono mai d'accordo), e ciascuno di essi assunse il titolo di "warlord" o grande condottiero. Dopodiché si misero a costruire i rispettivi castelli, ultimati i quali le contese ripresero con immutata ferocia per non finire più. L'unico motivo per cui sospendevano le ostilità (il lancio di palle

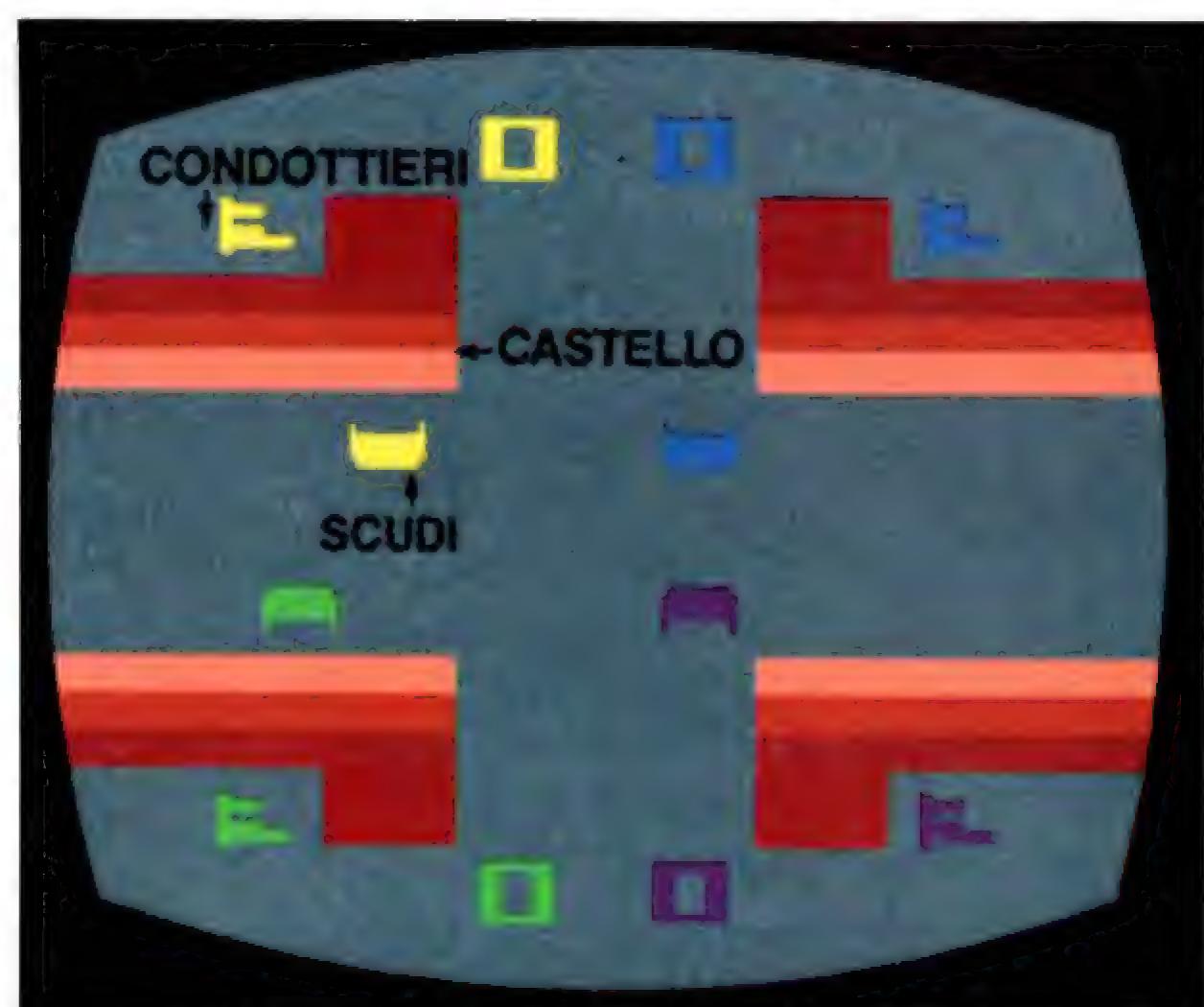
incendiarie e di proiettili-lampo) era la necessità di ricostruire i propri castelli devastati dalla guerra. Non appena eseguite le riparazioni, la battaglia riprendeva con rinnovato accanimento.

E così i grandi condottieri di Re Frederick hanno continuato a combattersi attraverso i secoli. Ora sta a te portare avanti la loro eterna lotta, perché Dominick, Marcus, Felipe e Restivo sono stati imprigionati in questo Game Program™. Essi hanno accumulato abbastanza palle incendiarie e proiettili-lampo da assicurare un perpetuo munitionamento, che ora è a tua disposizione. I "warlords" non vedono l'ora di cominciare il combattimento. Buona fortuna, dunque, troverai senz'altro pane per i tuoi denti.

## OBIETTIVO DELLA BATTAGLIA

Lo scopo del combattimento è distruggere gli altri tre condottieri prima che questi distruggano il tuo. Per difendere sia lui sia il suo castello, serviti dei comandi contrassegnati da racchette (il tuo "warlord" si trova dentro il castello, come mostrato nella Figura 1). Ruota la manopola del comando per far muovere il tuo scudo intorno al castello e parare il proiettile\*. Vedi Sezione 4—COME SI USANO I COMANDI A RACCHETTA.

Se non riesci ad intercettare il tiro, il proiettile abbattere i mattoni del tuo castello; man mano che quest'ultimo si disgrega, è possibile che il tuo



*Figura 1*

"warlord" resti colpito. Quando ciò avviene, sei fuori dalla battaglia.

Ciascuna battaglia ha termine quando rimane in campo soltanto un "warlord". **LA PRIMA PERSONA O GIOCATORE COMPUTERIZZATO CHE VINCE CINQUE BATTAGLIE VINCE LA GUERRA.**

Tieni presente che lo scudo comandato dal computer si muove più lentamente di quello manovrato da una persona. Per compensare tale svantaggio, il giocatore computerizzato e il relativo scudo sono in grado di lanciare il proiettile in direzioni impreviste.

Inoltre, quando viene ucciso un "warlord", il suo fantasma vaga per il

campo di battaglia. Se un proiettile gli passa vicino, il fantasma può deviarlo in un'altra direzione. Se aguzzi la vista, puoi persino scorgere brevemente il fantasma e il suo scudo.

\* Ciascuna delle 23 variazioni di **WARLORDS** offre la scelta tra due velocità dei proiettili, una elevata (proiettili-lampo) e una più lenta (palle incendiarie). Per la descrizione e un prospetto dettagliato di tutti i giochi, vedi **Sezione 5—VARIAZIONI DI GIOCO** e la **MATRICE SELEZIONE GIOCO**.

## COMANDI SULLA CONSOLE

### SELETTORE DI GIOCO (GAME SELECT)

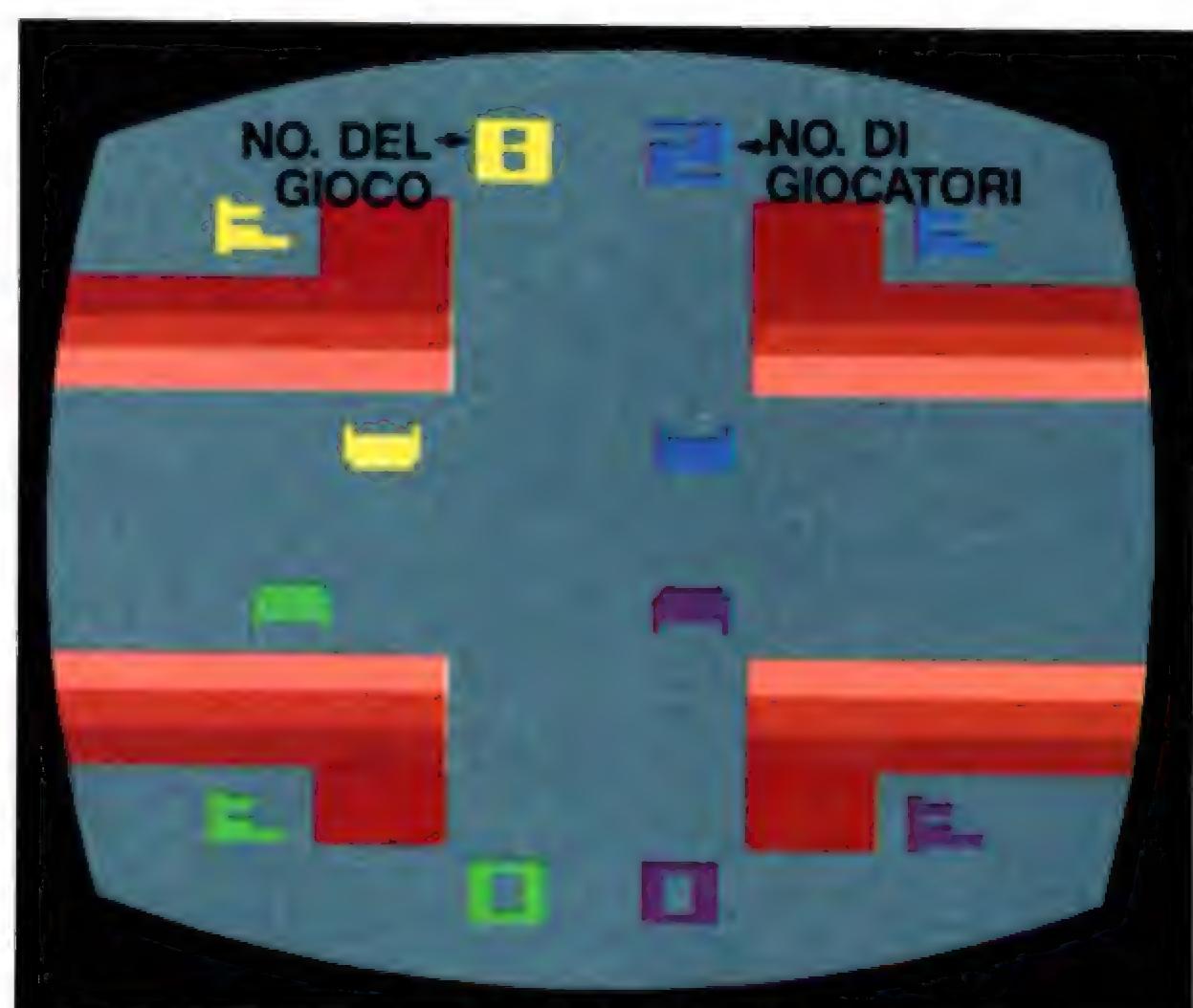
Per scegliere il numero di gioco che ti interessa, premi il pulsante **GAME SELECT** fino a quando tale numero non appare in alto a sinistra sullo schermo. Il numero a destra è quello dei giocatori che partecipano a ciascun gioco e cambia quando cambia il numero di quest'ultimo (Vedi Figura 2).

### RIPRISTINO DEL GIOCO (GAME RESET)

Una volta scelto il numero di gioco che ti interessa, spingi il pulsante **GAME RESET** per ricominciare il medesimo.

### COMANDI DEL LIVELLO DI DIFFICOLTA' (DIFFICULTY)

Non si usano.



*Figura 2*

### COMMUTATORE DI ADATTAMENTO TV (TV TYPE)

Porta il commutatore sulla posizione **COLOR** se usi un televisore a colori. Per giocare in bianco e nero, portalo sulla posizione **B-W**.

# COME SI USANO I COMANDI DEGLI SCUDI



Con questa cartuccia Game Program™ ATARI® usa i comandi contrassegnati da racchette. Assicurati che i rispettivi cavi siano stabilmente inseriti nel jack di sinistra (**LEFT CONTROLLER**) sul retro del tuo Video Computer System™ ATARI. Usa il jack di sinistra (**LEFT CONTROLLER**) per giochi con un solo partecipante o con due giocatori. Per i giochi con tre o quattro giocatori è necessario usare un'altro gruppo di comandi inserito nel jack di destra (**RIGHT CONTROLLER**).

**N.B.:** Per accettare quale sia lo scudo manovrato dal tuo comando, ruota la manopola di quest'ultimo e osserva quale scudo si sposta sullo schermo.

Tieni il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore. Vedi **Sezione 3** del tuo Manuale d'impiego del Video Computer System per maggiori particolari.

Per spostare il tuo scudo sullo schermo e bloccare i proiettili, ruota la manopola del relativo comando. Per azionare il **CATCH**, tieni premuto il pulsante rosso prima che il proiettile venga a contatto con lo scudo, e quindi lascia andare il pulsante per rilanciare il proiettile contro i tuoi avversari a **FORTE VELOCITA'**.

I giochi che offrono la modalità **CATCH** sono indicati nella **MATRICE SELEZIONE GIOCO**.

## VARIAZIONI DI GIOCO

**WARLORDS** comprende tre variazioni principali:

A. Numero di giocatori: uno, due, tre, quattro o Doubles.  
Il numero di giocatori per ciascun gioco è indicato nella **MATRICE SELEZIONE GIOCO**. Nella versione Doubles (D) due giocatori manovrano due scudi ciascuno. Il computer comanda gli eventuali scudi non utilizzati.

B. Velocità dei proiettili: palle incendiarie o proiettili-lampo.  
A seconda del numero del gioco prescelto, la velocità dei proiettili

sarà lenta (palle incendiarie) o elevata (proiettili-lampo). Come spiegato più sopra, quando si gioca con la modalità **CATCH** il proiettile viene rilanciato dallo scudo ad alta velocità. Inoltre, quando si colpiscono mattoni, quanto più scuro è il muro tanto più veloce è il rimbalzo del proiettile.

C. Scudi — rimbalzo o **CATCH**.  
I tuoi scudi funzionano a rimbalzo oppure nella modalità **CATCH**. Nel primo caso il proiettile viene respinto dallo scudo non appena viene a contatto con esso. Nella

modalità **CATCH** il proiettile resta attaccato allo scudo quando tieni premuto il pulsante rosso del comando a racchetta prima che si verifichi il contatto. Il proiettile viene rilanciato dallo scudo ad alta velocità non appena lasci andare il pulsante. Serviti del **CATCH** per dirigere il tiro sugli avversari o per modificare il ritmo della battaglia.

## VERSIONI PER BAMBINI

I giochi nn. 21, 22 e 23 sono versioni speciali per i più piccoli. Il ritmo del gioco è notevolmente più lento. Tutte e tre le versioni si svolgono con il rimbalzo dei proiettili (anziché col **CATCH**), che sono lenti (palle incendiarie). L'unica differenza fra i tre giochi è data dal numero dei giocatori (4, 3, e 2). Vedi la **MATRICE SELEZIONE GIOCO**.

## UTILI SUGGERIMENTI

Le prime volte che giochi a **WARRORDS**, scegli variazioni con proiettili lenti (palle incendiarie), in modo da "fare la mano" al gioco in più breve tempo. Inoltre, ci sono determinate posizioni in cui il proiettile rimbalza dallo scudo sempre con la stessa angolazione e quindi nella stessa direzione. Scopri tali posizioni e sfruttale contro i tuoi avversari.

Cerca di non agire in modo troppo prevedibile: se tiri con la stessa angolazione o dalla stessa posizione troppo spesso, i tuoi avversari sanno cosa aspettarsi e saranno quasi sempre in grado di parare i tuoi proiettili. Varia quindi la tattica di tiro per cogliere il nemico alla sprovvista.

Studia le mosse dell'avversario e scopri i punti deboli. Osservando le abitudini del nemico si può imparare moltissimo: ad esempio, potrai renderti conto che uno dei tuoi avversari è bravissimo nel bloccare i tuoi tiri spostando lo scudo in una determinata direzione, ma gli è difficile farlo nella direzione opposta. In tal caso, ovviamente, concentrerai il tiro in quest'ultima direzione.

**Squadre e campionati** — Scoprirai che i giochi con quattro partecipanti sono fantastici perché il combattimento è accanito e le rivalità vengono accentuate. Se vuoi, puoi anche organizzare squadre e campionati in cui risulta vincitrice quella che ottiene il punteggio finale complessivo più alto.

# MATRICE SELEZIONE GIOCO

VERSO-  
NI PER  
BAMBINI

NO. DEL GIOCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
NO. DI GIOCATORI	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2
SCUDI	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
VELOCITA' DEI PROIETTILI	V	V	V	V	V	V	L	L	L	L	V	V	V	V	L	L	L	L	L	L	L	L	L

No. di giocatori : 4, 3, 2, 1 o Doubles (D)

Scudi : C = CATCH  
R = RIMBALZO (senza CATCH)

Velocità dei proiettili : V = Veloce (proiettili-lampo)  
L = Lenta (palle incendiarie)

23

JUEGO VIDEO

---

# WARLORDS™

---

CARACTERISTICA  ESPECIAL

Este Game Program™ cuenta con versiones adicionales para niños pequeños.

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (POWER) de la consola, moviéndolo a la posición "OFF" al introducir o retirar un Game Program™. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ de ATARI.\*

# INTRODUCCION



Hace mucho tiempo, en un país muy lejano vivía un rey llamado Frederick. Cumplía bastante bien con sus deberes y permitía que el reino se gobernara casi solo. Un buen día el rey Frederick y su esposa, la reina Christina, decidieron formar una familia. Para su sorpresa, la reina Christina pronto dio a luz a cuatro hijos, cuatro saludables niños de una vez. El rey y la reina estaban muy sorprendidos.

Los años pasaron rápidamente y los hijos de Frederick (Dominick, Marcus, Felipe y Restivo) se convirtieron en fuertes mozos. Pero en nada se parecían a su tranquilo y pacífico padre. Eran exactamente lo opuesto. Los cuatro hijos del rey Frederick peleaban constantemente por todo y por nada. Sus luchas eran tan feroces que Frederick, que normalmente era tranquilo, empezaba a preocuparse. Pensaba que el

heredar el reino a estos hijos tan violentos y competitivos, podría llevar al reino a la destrucción, al morir él o quizá antes.

El rey Frederick llegó a una drástica resolución, pero él sabía que así tendría que ser. Dominick, Marcus, Felipe y Restivo fueron desterrados del reino y enviados a una tierra prohibida. Se convirtieron en "warlords" (tiranos militares), dividiendo su recién adquirido territorio en cuatro partes iguales, lo cual, dicho sea de paso, fue el primero y último acuerdo al que llegaron. Procuraron entonces construir sus propios castillos, después de lo cual se reanudaron las batallas que nunca terminaron. Solamente dejaban de arrojarse proyectiles de fuego y

proyectiles refulgentes con sus catapultas para darse tiempo suficiente de reconstruir sus castillos destruidos y dañados por sus interminables guerras. Después de hacer las reparaciones necesarias, la lucha recomenzaba siempre con renovada ferocidad.

Así pues, los "warlords" del rey Frederick han luchado por siglos, y ahora depende de Ud. el continuar sus largas batallas. Hemos atrapado en este Game Program™ a Dominick, Marcus, Felipe y Restivo, que han almacenado suficientes proyectiles de fuego y proyectiles fulgurantes para que nunca se les terminen, ni a Ud. tampoco. Están deseosos de empezar la lucha. Así que ¡buena suerte!... le espera una batalla encarnizada.

## OBJETIVO DE LA BATALLA

El objetivo de la batalla es destruir a los otros "warlords" antes de que el suyo sea destruido. Utilice el mando giratorio (con símbolo de paletas) para proteger su castillo y su "warlord". (Su "warlord" se encuentra dentro del castillo, según se muestra en la **Figura 1**). Gire el botón del mando para mover su escudo protector alrededor de su castillo y detener al proyectil.\* Vea la Sección 4—**EL USO DE LOS MANDOS**—para más información sobre el uso de los mandos.

Cuando Ud. no detiene un proyectil, éste derriba los bloques de piedra de su castillo. A medida que el castillo es destruido, cada vez es más



*Figura 1*

probable que el proyectil le dé a su "warlord"; en tal caso, Ud. estará

fueras de combate. La batalla termina cuando queda solamente un "warlord" en el campo de juego. **EL PRIMER JUGADOR (HUMANO O DEL COMPUTADOR) QUE GANE CINCO BATALLAS SERÁ EL QUE GANE LA GUERRA.**

Nótese que el escudo protector controlado por el computador se mueve más lentamente que el escudo protector controlado por un jugador humano. Como compensación, el jugador del computador y su escudo protector tienen la capacidad de arrojar el proyectil en direcciones inesperadas.

Y además, cuando un "warlord" ha sido aniquilado, su espectro rondará

por el campo de batalla; si un proyectil se acerca, el espectro puede incluso enviar el proyectil en una nueva dirección. Si Ud. se fija con atención, hasta podría ver momentáneamente al espectro y su escudo protector.

\* De las 23 variantes de **WAR-LORDS**, cada juego dispone de una velocidad rápida (proyectil fulgurante) y una velocidad lenta (proyectil de fuego). Consulte la Sección 5 — **VARIANTES DEL JUEGO**, y la sección de la TABLA DE SELECCIÓN DE JUEGOS para descripción y desglose de todos los juegos.

## LOS MANDOS DEL TABLERO DE CONTROL

### SELECCION DE JUEGO (GAME SELECT)

Utilice el selector **GAME SELECT** para escoger el número de juego que Ud. desea. Mientras Ud. oprime el selector, el número del juego aparece y cambia en la parte superior izquierda de la pantalla. El número que aparece a la derecha es el número de jugadores en cada juego, que cambia también al cambiar el número del juego. (Vea la Figura 2).

### REPOSICION DE JUEGO (GAME RESET)

Cuando ya haya Ud. escogido el número del juego que desea, oprima

el selector **GAME RESET** para que se inicie el juego.



*Figura 2*

## SELECTORES DE DIFICULTAD (DIFFICULTY)

No se utilizan.

## SELECTOR DE TIPO DE TV (TV TYPE)

Ajuste este selector en la palabra **COLOR** si Ud. tiene un televisor de color. Ajústelo en **B-W** si dispone Ud. de un televisor de blanco y negro.

# EL USO DE LOS MANDOS



Utilice sus mandos giratorios (con símbolo de paletas) con este cartucho Game Program™ de ATARI. Asegúrese de que los cables del mando se encuentran firmemente conectados en el enchufe del mando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**) que se encuentra en la parte posterior de su Video Computer System™ de ATARI. En los juegos para uno o dos jugadores, utilice el enchufe del mando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**). Los juegos para tres o cuatro jugadores requieren de un juego adicional de mandos conectado en el enchufe del mando derecho (**RIGHT CONTROLLER**).

**NOTA:** Si no está seguro de cuál escudo de protección es el que controla su mando, gire el botón de su mando giratorio para ver cuál es el escudo de protección que se mueve en la pantalla.

Mantenga el mando con el botón rojo en la parte inferior izquierda apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea la **Sección 3** de su manual del propietario (Owner's Manual) para más detalles.

Gire el botón del mando para mover su escudo de protección y bloquear los proyectiles. Dispone Ud. también del dispositivo **CATCH**; para utilizarlo, oprima y mantenga oprimido el botón rojo del mando antes de que el proyectil entre en contacto con su escudo protector. Suelte el botón cuando quiera enviar de regreso el proyectil hacia sus oponentes a ALTA VELOCIDAD.

Consulte la **TABLA DE SELECCIÓN DE JUEGOS** para verificar cuáles juegos disponen de esta característica (**CATCH**).

## VARIANTES DEL JUEGO

WARLORDS tiene tres variantes principales:

- A. Número de jugadores— uno, dos, tres, cuatro, o dobles.

La TABLA DE SELECCION DE JUEGOS le indica el número de jugadores en cada juego. En juegos dobles (D), los dos jugadores controlan dos escudos protectores cada uno. El computador controla los escudos restantes.

- B. Velocidad del proyectil— proyectil de fuego/ proyectil fulgurante. Dependiendo del número de juego que Ud. escoja, la velocidad del proyectil puede ser lenta (proyectil de fuego), o rápida (proyectil fulgurante). Según se mencionó antes, cuando se utiliza el dispositivo **CATCH**, el proyectil rebota de su escudo protector a alta velocidad. Asimismo, al derribar los bloques de piedra, entre más obscura sea la muralla, más rápido regresará el proyectil.
- C. Escudos protectores— Rebote/**CATCH**. Sus escudos protectores pueden funcionar con el rebote (R) o el **CATCH** (C). El rebote significa simplemente que el

proyectil rebota de su escudo protector al momento de contacto. Con el **CATCH**, el proyectil se queda pegado a su escudo protector cuando se mantiene oprimido el botón rojo de mando, antes de hacerse el contacto. El proyectil sale disparado del escudo protector a alta velocidad cuando Ud. suelta el botón. Utilice el **CATCH** cuando dirija el proyectil hacia su oponente, o cuando desee alterar la velocidad de la batalla.

## VERSIONES PARA NIÑOS

Los juegos 21, 22, y 23 son versiones especiales para niños pequeños. La velocidad del juego disminuye considerablemente. Los tres juegos cuentan con el rebote (más adecuado que el **CATCH**), y los tres juegos poseen proyectiles de fuego (proyectiles lentos). La única diferencia entre los tres juegos es el número de jugadores (4, 3 ó 2). Consulte la TABLA DE SELECCION DE JUEGOS.

# SUGERENCIAS UTILES

Cuando empiece a jugar **WORLD'S**, escoja los juegos con proyectiles lentos (proyectiles de fuego). Esto le ayudará a tomar práctica más rápidamente.

Asimismo, existen ciertas posiciones en las cuales el proyectil rebota de su escudo protector siempre en el mismo ángulo, o en la misma dirección. Aprenda Ud. estas posiciones y empleelas para aven-tajar a sus oponentes.

No sea demasiado "previsible". Si dispara frecuentemente del mismo ángulo o de la misma dirección, sus oponentes sabrán lo que pueden esperar y casi siempre podrán bloquear sus disparos. Debe variar sus ataques para tomar desprevenidos a sus oponentes.

Estudie las debilidades de sus con-trincantes. Puede aprender mucho al estudiar los hábitos del enemigo. Podría encontrarse, por ejemplo, que uno de sus oponentes se mueve muy bien en una dirección cuando trata de bloquear disparos, pero se le dificulta moverse en la dirección opuesta. Obviamente, Ud. deberá concentrarse en la dirección que a él o ella más se le dificulta.

Juego por equipos: Se dará Ud. cuenta que los juegos para cuatro jugadores son estupendos. Quizá hasta desee formar equipos y luchar por el mayor puntaje acumulado.

# TABLA DE SELECCION DE JUEGOS

VERSIÓ-  
NES PARA  
NIÑOS

NUMERO DE JUEGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
NUMERO DE JUGADORES	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2
ESCUDOS PROTECTORES	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
VELOCIDAD DEL PROYECTIL	Rp	L	L	L	L	L	Rp	Rp	Rp	Rp	L	L	L	L									

Número de jugadores : 4, 3, 2, 1 ó Dobles (D)  
 Escudos protectores :

C = CATCH  
 R = REBOTE (sin Catch)  
 Rp = Rápida (proyectil fulgurante)  
 L = Lenta (proyectil de fuego)